INSTRUCTION MANUAL

Distributed by
GT Interactive Software

id SOFTWARE INC

INSTRUCTION MANUAL

DOOM

Distributed by
GT Interactive Software

Inhalt

Die Geschichte geht weiter. 1
Handhabubg des **DOOM II** Menüsystems 2
Die Statuszeile 4
Bewegungskontrolle 5
Die Waffensysteme: Wie benutzt man sie? 7
Kommandos und Tastenkombinationen 8
DOOM II's gefährliche Welt 9
Lebenskraft und Rüstung 10
Power-Ups 11
Artefakte 12
Der Feind 12

Installationshinweise finden Sie im Anhang

Bitte keine Raubkopien erstellen

Viele Personen haben viel Zeit und Arbeit in das Programm investiert, das Sie erworben haben. Machen Sie deshalb bitte keine Kopien für jemanden, der **DOOM II** nicht bezahlt hat. Melden Sie den Mißbrauch des Urheberrechts umgehend der Software Publishers Association, die Sie unter der Nummer 001-800-388-PIR8 erreichen. Oder schreiben Sie an:

Software Publishers Association
Suite 901
1101 Connecticut Avenue NW
Washington, DC 20036
USA

Dieses Programm ist durch das nationale und internationale Urheberrecht geschützt.

Wichtige Hinweis für das Spielen im Multiplayer-Modus

Einige Regeln ändern sich grundlegend, wenn Sie **DOOM II** mit mehreren Freunden spielen. Eine ausführliche Beschreibung lesen Sie im Anhang **Multiplayer**, das der Packung beiliegt.

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen

Falls Sie Probleme damit haben, **DOOM II** zu starten, schauen Sie bitte im Anhang **Troubleshooting** nach, ob Ihr Problem dort beschrieben wird. Wenn Sie weitere Hilfe benötigen, wenden Sie sich an GT Interactive Software's Technical Support. Die Nummer ist: 001-(212)-951-3126.

Inhalt

Die Geschichte geht weiter 1
Handbuch des DOOM II Menüsystems 2
Die Statuszeile 4
Bewegungskontrolle 5
Die Waffensysteme: Wie benutzt man sie? 7
Kommando und Tastenkombinationen 8
DOOM II's gefährliche Welt 9
Lebenskraft und Rüstung 10
Power-Ups 11
Arsenale 12
Der Feind 12

Installationshinweise finden Sie im Anhang

Bitte keine Raubkopien erstellen

Viele Personen haben viel Zeit und Arbeit in das Programm investiert, das Sie erworben haben. Machen Sie deshalb bitte keine Kopien für jemanden, der DOOM II nicht bezahlt hat. Melden Sie den Mißbrauch des Urheberrechts umgehend der Software Publishers Association, die Sie unter der Nummer 001-800-388-PIRA erreichen. Oder schreiben Sie an:

Software Publishers Association
Suite 901
1101 Connecticut Avenue NW
Washington, DC 20036
USA

Dieses Programm ist durch das nationale und internationale Urheberrecht geschützt.

Wichtige Hinweise für das Spielen im Multiplayer-Modus

Einige Regeln ändern sich grundlegend, wenn Sie DOOM II mit mehreren Freunden spielen. Eine ausführliche Beschreibung lesen Sie im Anhang Multiplayer, das der Packung beiliegt.

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen

Falls Sie Probleme damit haben, DOOM II zu starten, schauen Sie bitte im Anhang Troubleshooting nach, ob Ihr Problem dort beschrieben wird. Wenn Sie weitere Hilfe benötigen, wenden Sie sich an GT Interactive Software's Technical Support. Die Nummer ist: 001-(212)-951-3126.

Die Geschichte geht weiter... DOOM II: Die Hölle auf Erden

Endlich zurück. Nach Tagen harter Kämpfe im Weltraum kehrst Du mit wohlverdienter Empfehlung nach Hause zurück. Du bist einer der besten Kämpfer der Erde, hart im Nehmen, zäh und schwer bewaffnet. Als die Invasion der Außerirdischen den Mars bedrohte, warst Du als Erster zur Stelle. Töten, Töten und nochmals Töten: Du hast gewonnen. Du hast die Invasion aufgehalten und die Mars-Basis gerettet. Und Du bist ein Kriegsheld geworden. Worüber sie allerdings nicht so gerne sprechen: Du bist der einzige Überlebende.

Aber das liegt nun alles hinter Dir. Du hast die Armee verlassen und bist auf dem Weg nach Hause. Knirschend landet Dein Raumschiff. Du öffnest die Türverriegelung und siehst raus. Verdammt! Die Stadt vor Dir steht in Flammen! Was zum Teufel ist hier los? Du taumelst vorwärts, die Waffe fest im Griff. Massen von Flüchtlingen fliehen aus der brennenden Großstadt. Viele von ihnen schreien vor Todesangst. Du blinzelst. Was ist das? Irgend jemand greift die Flüchtenden an. Du stürzt Dich auf ihn und tötest den Unruhestifter. Es sieht aus wie ein menschliches Wesen, aber irgend etwas stimmt nicht. Sein Maul ist voll mit halb zerkautem Fleisch, und er ist verunstaltet, wie ein Zombie aus einem schlechten Horrorfilm. Zur Hölle, nicht schon wieder!

Du kannst es fühlen. Es fängt alles wieder an, wie damals auf dem Mars. Zuerst verwandeln sich Menschen in fleischfressende Ungeheuer und dann beginnt der richtige Horror, die verunstalteten Monster aus dem Weltall. Aber jetzt passiert es auf der Erde.

Es stellt sich heraus, daß die Eindringlinge überall sind. Monster überall, von Tokio bis Timbuktu, von Stockholm bis Scranton. Tausende sind tot. Einige Menschen haben sich in fleischfressende Wesen verwandelt, aber einige wenige - sehr wenige - sind immer noch am Leben und vollkommen menschlich. Die Weisen der Menschheit haben einen Plan entwickelt, um den Rest der menschlichen Rasse zu retten. Sie haben riesige Schiffe gebaut, mit denen sie die restlichen Menschen in den Weltraum bringen - sicher - und weit weg von der zerstörten Welt.

Unglücklicherweise ist der einzige Weltraumhafen der Erde von den Dämonen eingenommen worden. Sie haben eine Art Schutzschild - eine Flammenbarriere - über dem Hafen errichtet. Kein Raumschiff kann landen oder abheben. Es gibt also viel zu tun. Der mitleiderregende Rest der Erdsoldaten greift die Eindringlinge im Weltraumhafen an. Wenn Du gewinnst, bist Du in der Lage, die Barriere auszuschalten. Dann könnten die Schiffe starten und die Spezies Mensch stirbt diesmal doch noch nicht aus. Wenn Du verlierst: Tja, das war's dann wohl. Die Menschheit gehört dann der Vergangenheit an.

Du und Deine Kameraden greifen an. Schon bald sterben gute Männer wie die Fliegen. Du verlierst die Spur Deiner Freunde, obwohl Du sie manchmal schreien hören kannst, wenn sie sterben. Dann dringen die schrecklichen Geräusche des Kampfes aus den Tiefen der Sternenbasis an Dein Ohr.

Ein monströses Etwas zischt direkt vor Dir in den Stahltunneln - vor Wut. Sie wissen, daß Du hier bist. Sie kennen kein Mitleid, fühlen keine Gnade, geben kein Pardon und erhören niemanden. Sie sind der perfekte Feind - auf die eine oder andere Weise. Niemand außer Dir ist jetzt mehr übrig. Nur Du und ... sie.

Ziel des Spiels

Willkommen bei **DOOM II**, dem lichtschnellen Abenteuer im Virtuellen Raum, das aus Ihnen einen der zähesten Weltraumsoldaten macht, der jemals das Vakuum kennengelernt hat. Ihre Mission ist es, sich einen Weg durch die von Dämonen belagerte Stadt zu kämpfen, in der Hoffnung, die Erde vor der Verdammnis der Hölle zu retten.

Der Spielaufbau von **DOOM II** ist einfach. Dies ist kein schwerfälliges Abenteuerspiel, sondern ein Action-orientiertes Ballerspiel. Um zu überleben, brauchen Sie nur zwei Dinge: Verstand und Killer-Instinkt.

Handhabung des DOOM II Menüsystems

Wenn Sie **DOOM II** starten, wird automatisch ein selbstablaufendes Demo aufgerufen. Um in das Menü zu gelangen, drücken Sie die Leertaste. Benutzen Sie die Cursor-Tasten, die Maus oder den Joystick, um den Totenkopf-Zeiger rauf und runter zu bewegen. Wenn Sie den Schädel in eine gewünschte Position gebracht haben, drücken Sie die Enter-Taste, die linke Maustaste oder aber die Feuertaste des Joysticks, um die Auswahl zu aktivieren.

Wenn Sie ein Spiel begonnen haben, drücken Sie die Escape-Taste, um das Menü jederzeit wieder aufzurufen. Viele der Menü-Optionen lassen sich direkt über eine Funktionstaste aktivieren. Auf diese Weise können sie das Menü geschickt umgehen.

Um das Menü zu verlassen, drücken Sie erneut die Escape-Taste. Möchten Sie aus einem Untermenü ins Hauptmenü zurückkehren, betätigen Sie die Rücktaste.

New Game - Neues Spiel

Wenn Sie das Spiel beginnen möchten, wählen Sie diesen Menübefehl. **DOOM II** wird sich jetzt nach dem Schwierigkeitsgrad erkundigen, der dem neuen Spiel zugrunde liegen soll. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich hinsichtlich der Hartnäckigkeit der Feinde, gegen die Sie antreten. Vermeiden Sie den *Nightmare*-Level, wenn Sie ein unerfahrener Spieler sind - er ist für Anfänger definitiv nicht zu bewältigen.

Loading / Saving Your Game - Laden und Speichern des Spiels (F2 und F3)

Spielstände können während des Spielens jederzeit gespeichert oder

geladen werden. Um einen Spielstand zu speichern, bewegen Sie den Schädel-Zeiger auf einen freien Speicherplatz (oder einen, den Sie überschreiben können), und drücken Sie die Enter-Taste. Das ist allerdings nur möglich, wenn Sie gerade mitten in einem Spiel sind. Um ein Spiel zu laden, suchen Sie einfach den gewünschten Spielstand aus dem *Load Game*-Menü aus.

Quicksave - Schnellspeichern

Die Funktionstaste F6 erlaubt es, einen Spielstand zu speichern, ohne das Spiel zu verlassen. Wenn Sie das erste Mal *Quicksave* in einem Spiel benutzen, wird immer das normale Speichermenü aufgerufen. Suchen Sie sich einen freien Speicherplatz aus. Drücken Sie jetzt erneut F6, so wird das Spiel automatisch auf diesem Speicherplatz gespeichert - allerdings ohne das Menü dabei aufzurufen. Die Funktionstaste F9 lädt das zuletzt gesicherte Quicksave-Spiel.

Quit Game - Programm beenden (F10)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, **DOOM II** zu beenden und zur DOS-Ebene zurückzukehren.

End Game - Spiel beenden (F7)

Diese Option erlaubt es Ihnen, das aktuelle Spiel zu beenden, ohne dabei auf die DOS-Ebene zurückzukehren oder ein neues Spiel zu laden.

Messages - Information (F8)

Wann immer Sie etwas in **DOOM II** aufnehmen, erhalten Sie Informationen über den Gegenstand, den Sie aufgesammelt haben. Diese Option schaltet diese Meldungen nach Belieben ein oder aus.

Graphic Detail - Grafische Details (F5)

Die voreingestellte Detailfülle für die Bildschirmdarstellung ist *HIGH* (Hoch). Wenn Sie einen langsamen Computer oder eine behäbige Videokarte haben, fallen die Bewegungen schnell ruckelig aus. In diesem Fall schalten Sie die Option *LOW* (Niedrig) ein, damit die Bewegungen wieder flüssiger erscheinen.

Screen Size - Größe des Sichtfensters (‘ und ß)

Direkt unter dieser Option ist ein Regler angebracht. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Cursor-Tasten benutzen, um den Regler zu bewegen. Dabei ändern Sie die Ausmaße des Sichtfensters. Ein kleineres Sichtfeld erhöht die Qualität der Animationen auf langsameren Systemen.

Sound Volume - Lautstärke (F4)

Auch diese Option verfügt über einen Schieberegler. Er erlaubt es, die Lautstärke von *Off* (Aus) bis *Maximum* (volle Lautstärke) zu regulieren. Die eingestellte Lautstärke bezieht sich nicht nur auf die Musik, sondern auch auf die Soundeffekte.

Mouse Sensitivity - Mausempfindlichkeit

Diese Option kümmert sich um die Sensitivität der Maus. Wieder liegt ein Regler vor, der mit den Cursortasten bedient wird. Wenn diese Option eingeschaltet ist, läßt sich der Regler mit den Cursortasten verschieben.

Gamma Correction - Gamma-Korrektur (F11)

Auf einigen Monitoren wird das Szenario von **DOOM II** etwas zu dunkel dargestellt. Die Funktionstaste F11 hilft Ihnen dabei, den Bildschirm in fünf verschiedenen Stufen langsam aufzuhellen.

TIP: *Speichern Sie Ihr Spiel - und speichern Sie es oft. Sollten Sie sterben, müssen Sie ansonsten am Levelanfang neu beginnen. Das ist nicht gut, besonders nicht, wenn Sie schon einige der härteren Levels hinter sich gebracht haben.*

Die Statuszeile

DOOM II zeigt Ihnen während des Spielens lebenswichtige Informationen an. Sie werden in einer permanent sichtbaren Statuszeile eingeblendet.

Die Statuszeile

1 2 3 4 5 6 7

1. **Main Ammo - Munition:** In riesigen Zahlen lesen Sie die Anzahl der Schüsse, die Sie noch in der Waffe haben, die Sie augenblicklich benutzen.

2. **Health - Lebenskraft:** Sie starten mit 100% Lebenskraft - das wird aber nicht lange vorhalten. Sobald Sie 0% erreicht haben, ist es an der Zeit, den Level neu anzufangen. Versuchen Sie das nächste Mal, etwas härter vorzugehen.

3. **Arms - Waffen:** Diese Liste der Zahlen zeigt Ihnen an, welche Waffensysteme im Spiel einzusetzen sind. Sobald eine Zahl erleuchtet ist, befindet sie sich in Ihrem Besitz und kann durch Drücken der Zahl auf der Tastatur aktiviert werden (1 ist immer erreichbar).

4. **Your Mug - Ihre Visage:** Das Portrait wird nicht nur gezeigt, um Ihnen den Spiegel vorzuhalten. Wenn Sie getroffen werden, zeigt das Gesicht in die Richtung, aus der der Gegner zugeschlagen hat. Es zeigt Ihnen somit, in welcher Richtung Sie das Feuer erwidern müssen. Also: wenn Sie etwas einstecken müssen, beginnen Sie wie ein roher Hamburger auszusehen - wie Sie links sehen können.

5. **Armor - Rüstung:** Ihre Rüstung hilft Ihnen bei der Verteidigung, solange sie vorhanden ist. Haben Sie ein Auge auf diese Anzeige. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, ist Ihr Leben vielleicht keinen Pfifferling mehr wert.

6. **Key Cards - Schlüsselkarten:** Hier werden alle Schlüssel angezeigt, die Sie gerade besitzen. Es gibt drei Schlüsselfarben: Gelb, Rot und Blau.

7. **Ammo - Munition:** An dieser Stelle lesen Sie ab, wieviele Schuß Munition Sie von jeder Sorte mit sich führen und wieviel Sie maximal mit sich führen können.

Mitteilungen

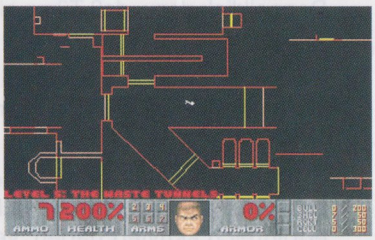
Oft werden Sie im Verlaufe des Spieles über diverse Gegenstände laufen. **DOOM II** informiert Sie über das, was Sie da gerade aufgenommen haben, indem es eine Mitteilung auf dem Bildschirm anzeigt - es sei denn, die entsprechende Option ist ausgeschaltet. Ein Druck auf die Return-Taste zeigt die letzte Nachricht noch einmal an.

Die Übersichtskarte

Damit Sie sich in **DOOM II** zurechtzufinden, sind Sie mit einer Karte ausgestattet. Die Automap-Funktion sorgt selbständig dafür, daß diese Karte immer auf den neuesten Stand gehalten wird. Mit dem Tabulator tauschen Sie die normale Ansicht des Spieles durch eine Darstellung dieser Übersichtskarte aus. Sie zeigt aus der Vogelperspektive alle Räume an, die Sie im Spiel bislang erkundet haben. Der weiße Pfeil markiert dabei Ihren derzeitigen Standort und weist in die Richtung, in die Sie gerade blicken. Sie können die Karte mithilfe der Plus (+) und Minus (-) Tasten vergrößern oder verkleinern. Drücken Sie die Taste 0, um zwischen dem Zoom-Modus und der Vollansicht zu wechseln. Um Ihre derzeitige Position auf der Karte zu markieren, drücken Sie M. Eine Zahl wird jetzt an dieser Position abgelegt. Um alle Zahlen wieder auszublenden, drücken Sie die Taste C.

Laufen in der Übersichtskarte

Mit den Cursortasten gehen Sie weiter durch die Gänge, noch während Sie die Karte betrachten. Das ist allerdings gefährlich, da Sie jetzt den Feind nicht sehen können. Um die Karte zu scrollen, ohne sich selbst zu bewegen, drücken Sie die Taste F, um den Follow-Modus ein- oder auszuschalten.



Bewegungskontrolle

Die meisten der Spielkommandos von **DOOM II** lasssen sich mit einem einfachen Tastendruck ausführen. Um sich zu bewegen, Gegenstände aufzuheben, zu schießen oder Türen zu öffnen, benutzen Sie die Tastatur, die Maus oder den Joystick - oder sogar Kombinationen von ihnen .

Bewegung

Wenn Sie **DOOM II** zum ersten Mal spielen, werden Sie wahrscheinlich hilflos gegen die Wände laufen, während um Sie herum die Dämonen auf Sie einschlagen. Lassen Sie sich Zeit. Sobald Sie sich an die Bewegung gewöhnt haben, haben Sie die schlimmste Hürde bei der Bedienung von **DOOM II** bereits genommen.

GEHEN: Benutzen Sie die Cursortasten Pfeilhoch und Pfeilrunter, um vorwärts oder rückwärts zu laufen.

WENDEN: Die Cursortasten Pfeillinks und Pfeilrechts drehen Sie nach links oder rechts.

RENNEN: Halten Sie die rechte Shift-Taste gedrückt und betätigen dann die entsprechende Cursortaste, um die eigene Bewegung zu beschleunigen.

ZUR SEITE: Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten und zusätzlich die Cursortaste Pfeillinks oder Pfeilrechts betätigen, können Sie zur Seite treten.

Hinweis: Das Springen ist sehr wichtig, um **DOOM II** erfolgreich zu bewältigen. Obwohl es keine Sprung-Taste gibt, können Sie von Anhöhen hüpfen. Nehmen Sie ein wenig Anlauf und rennen Sie. Je schneller Sie sich dabei bewegen, um so weiter kommen Sie.

TIP: *Beim Durchqueren sehr enger Gänge finden es viele Spieler hilfreich, die Übersichtskarte mit starker Vergrößerung zu begutachten. Dies ermöglicht es Ihnen, genau zu erkennen, wo Sie eigentlich hintreten.*

Maus oder Joystick

Wenn Sie einen Joystick benutzen, verwenden Sie Taste 1, um zu schießen, und Taste 2, um Türen zu öffnen oder Schalter zu verstellen. Die Gravis PC Gamepads haben eine dritte und vierte Taste. Diese können zum Ausweichen und Rennen benutzt werden.

Sollten Sie die Maus benutzen, so drücken Sie die linke Maustaste, um zu schießen und die rechte, um vorwärts zu gehen. Ein Doppelklick auf die rechte Maustaste öffnet Türen und aktiviert die Schalter. Bei einer Maus mit drei Tasten dient die mittlere Taste zum Ausweichen. Auch hier führt ein Doppelklick dazu, daß Türen sich öffnen und Schalter betätigt werden.

Gegenstände aufheben

Um etwas aufzuheben, gehen Sie einfach darüber hinweg. Schließlich sind Sie sehr schlau und wissen genau, wann Sie etwas aufheben dürfen.

Türen, Schalter und Fahrstühle

Stellen Sie sich direkt vor eine Tür oder einen Schalter. Wenn Sie jetzt die Leertaste drücken, öffnen sich die meisten Türen. Wenn Sie einen Schalter erfolgreich aktiviert haben, verändert er sich auf die eine oder andere Art (leuchtet auf, verschiebt sich etc.). Wenn ein Schalter sich auch nach mehreren Versuchen nicht aktivieren läßt, ist es möglich, daß er eine Aktion ausführt, die im aktuellen Spielverlauf noch nicht vorgesehen ist. In diesem Fall müssen Sie es zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal versuchen.

Verschlossene Türen

Einige Türen weisen Sicherheitsschlösser auf, die Sie nur mit einer farbcodierten Sicherheitskarte öffnen können. Mitunter benötigen Sie auch einen Schädelschlüssel, um sie zu öffnen. Bei anderen verschlossenen Türen sollten Sie nach einem Schalter Ausschau halten - er ist meistens in der Nähe an der Wand lokalisiert. Hier sollten Sie den Schalter bedienen, anstatt vor die Tür zu treten.

Versteckte Türen

Einige Türen sind versteckt. Viele von ihnen können geöffnet werden, indem Sie einen Schalter betätigen. In einigen Fällen müssen Sie sich nur direkt vor die Wand stellen und die Leertaste drücken. Wenn Sie eine geheime Tür gefunden haben, wird sie sich öffnen. Hinweise auf eine versteckte Tür gibt das Spiel durchaus, nur werden sie häufig übersehen. Achten Sie deswegen auf leicht tiefergelegte Wandsegmente, eine geringfügig andere Farbgebung der Wand oder aber auf ein blinkendes Licht.

Fahrstühle

Sie werden Plattformen entdecken, die sich heben oder senken. Einige bewegen sich selbständig, andere müssen erst aktiviert werden. Einige spüren Ihre unmittelbare Nähe, und senken sich dann, damit Sie sie betreten können. Bei anderen Fahrstühlen befindet sich ein Schalter in der Nähe, der erst zu betätigen ist. Fahrstühle ohne Schalter funktionieren, indem Sie sich auf die Plattform stellen und anschließend die Leertaste drücken.

Teleporter

Teleporter zeichnen sich durch ein dämonisches Zeichen aus, das sich direkt auf dem Boden befindet. Um einen Teleporter zu benutzen, laufen Sie einfach über das Symbol hinweg.

Einen Level beenden

Am Ende eines jeden Gebietes (Levels) von DOOM II befindet sich ein Ausgang. Betreten Sie den davor gelegenen Ausstiegsraum und betätigen Sie den Schalter im Inneren, um das gerade erkundete Gebiet zu verlassen und in den nächsten Level einzutauchen.

Sobald Sie ein Gebiet beendet haben, zeigt ein Bildschirm Ihre Leistungsdaten an. Sie lesen an dieser Stelle als Prozentwert ab, wieviele der verborgenen Räume Sie entdeckt, wieviele Feinde Sie um die Ecke gebracht und wieviele Schätze Sie entdeckt haben. Zusätzlich informiert Sie die Anzeige über die Zeitspanne, die Sie in den Räumen verbracht haben, und die schnellstmögliche Zeit für das Gebiet.

Ewiges Leben nach dem Tod

Sollten Sie sterben, fangen Sie wieder von vorne an. Und zwar nur mit einer Pistole und einigen wenigen Kugeln Munition. Sie haben keine eingeschränkte Anzahl verschiedener „Leben", die Sie riskieren können. Sie können so oft neu beginnen, wie Sie getötet werden. Eines sollten Sie aber auch bedenken: Die Monster, die Sie vor Ihrem Tod beseitigt haben, sind nun auch wieder da.

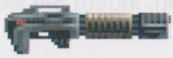
Die Waffensysteme: Wie benutzt man sie?

Waffen: Beim Start des Spieles besitzen Sie nur Ihre Pistole und Ihre Fäuste, um sich vor der Übermacht zu schützen. Sollten Sie auf eine neue Waffe stoßen, nehmen Sie sie automatisch auf und behalten sie. Wenn das Spiel fortschreitet, müssen Sie sich zwischen den verschiedenen Feuerwaffen entscheiden. Drücken Sie die entsprechenden Zahlen-Tasten auf der Tastatur, um eine der folgenden Waffen zu aktivieren. Das funktioniert natürlich nur, wenn Sie die entsprechende Waffe auch wirklich besitzen. Die folgenden Waffen gibt es:

1. **Faust / Kettensäge** 2. **Pistole**
Hinweis: Wenn Sie über die Kettensäge laufen, ersetzt sie automatisch Ihre Faust als aktive Waffe.

3. **Schrotflinten / Kampfschrotflinten** haben eine sehr große Durchschlagkraft in der nahen Umgebung, bewirken aus der Entfernung aber nicht ganz so viel. Unter Kampfschrotflinten versteht man eine doppelläufige Flinte mit abgesägten Läufen. Diese Kanonen sind die ultimative

Waffe, wenn es darum geht, mit Patronen zu arbeiten. Vorsicht! Zwei Läufe spendieren zwar mehr Feuerkraft, verlangen aber auch nach mehr Zeit beim Nachladen. Mit der Taste 3 kann man schnell zwischen der Schrotflinte und der Kampfschrotflinte wechseln.



4. **Maschinengewehre** weisen eine so starke Feuerkraft auf, daß Ihr Gegner im Kugelhagel zu tanzen beginnt.

5. **Raketenwerfer** schießen eine explosive Rakete ab, die das Innerste Ihrer Gegner nach außen kehren wird.

6. **Plasmagewehre** verschießen genug Plasmaenergie, um einem Dämon den Hintern abzufackeln.

7. **BFG 9000s** sind die Zierde eines jeden Militärarsenals. Großartig, um einen ganzen Raum voll unbeliebter Gäste auszumerzen. Probieren Sie es aus und Sie werden es selbst sehen.

FEUERN: Um eine Waffe zu benutzen, richten Sie sie auf den Feind und drücken Sie die STRG-Taste. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, um das Dauerfeuer zu aktivieren. Wenn Ihre Schüsse einen Gegner treffen, spritzt das Blut. Machen Sie sich keine Gedanken darüber, wenn der Feind sich hoch über Ihnen oder aber unter Ihnen aufhält. Wenn Sie ein Monster sehen, können sie es auch erschießen.

MUNITION: Unterschiedliche Waffen brauchen unterschiedliche Munition. Wenn Sie über ein Munitionssymbol laufen, wird automatisch die richtige Waffe geladen.

Kleine Munition		Große Munition		Waffen
Lade-streifen		Munitions-schachtel		Pistole, Maschinengewehr
Patronen		Patronen-schachtel		Schrotflinte
Raketen		Raketenkiste		Raketenwerfer
Zellen		Megazelle		Plasma Gewehr, BFG9000

Sie haben ein Limit an Munition, die Sie pro Waffe mit sich führen können. Dieses Limit lesen Sie auf der rechten Seite der Statuszeile ab. Wenn Sie also ein Waffensystem finden, die Ihnen bereits gehört, dann heben Sie trotzdem auf, denn jede Waffe bringt auch Munition.

Kommandos und Tastenkombinationen

Pause = Pause	Esc = Menü	Tab = Übersichtskarte an / aus
F1 = Hilfe	F2 = Speichern	F3 = Laden
F4 = Lautstärke	F5 = Detailfülle	F6 = Quicksave - Schnellspeichern
F7 = Spiel beenden	F8 = Mitteilungen ein / aus	F9 = Quickload - Schnelladen

F10 = Programm beenden
F11 = Gamma Korrektur - Helligkeit dimmen
ß = Verkleinertes Sichtfenster
‘ = Vergrößertes Sichtfenster

Befehle für die Bedienung der Übersichtskarte

F = Follow Modus (an/aus)
M = Markiert den aktuellen Standort
C = Löscht die Markierungen in der Karte
‘ = Zoom - vergrößert die Kartendarstellung
ß = Zoom - verkleinert die Kartendarstellung
0 = Wechselt zwischen der normalen Kartenansicht und dem Zoom

Waffenauswahl

1 = Faust / Kettensäge
2 = Pistole
3 = Schrotflinte / Kampfschrotflinte
4 = Maschinengewehr
5 = Raketenwerfer
6 = Plasmagewehr
7 = BFG 9000

Bewegungstasten

Vorwärts	Cursortaste Pfeiloben, rechte Maustaste
Rückwärts	Cursortaste Pfeilunten
Nach links drehen	Cursortaste Pfeillinks
Nach rechts drehen	Cursortaste Pfeilrechts
Vorwärts rennen	Shift und Cursortaste Pfeiloben
Rückwärts rennen	Shift und Cursortaste Pfeilunten
Schnell nach links drehen	Shift und Cursortaste Pfeillinks
Schnell nach rechts drehen	Shift und Cursortaste Pfeilrechts
Nach links zur Seite treten	Alt und Cursortaste Pfeillinks
Nach rechts zur Seite treten	Alt und Cursortaste Pfeilrechts

Waffen abfeuern	**Türen öffnen / Schalter bedienen**
STRG Taste	Leertaste
linke Maustaste	Doppelklick rechte Maustaste
Joystick-Button 1	Doppelklick mittlere Maustaste
	Joystick-Button 2

TIP: *Am besten spielen Sie mit Tastatur und Maus gleichzeitig. Mit der Maus können Sie Ihre Waffen sehr geschickt und feinfühlig bedienen, während Sie mit der Tastatur die verschiedenen nützlichen Funktionen des Spieles aufrufen.*

DOOM II's gefährliche Welt

Einige Bereiche der Gegend, die Sie in **DOOM II** betreten, können weitaus gefährlicher sein als die schlimmsten Monster, denen Sie begegnen. Betreten Sie Bereiche mit explodierenden Fässern, radioaktivem Müll oder einstürzenden Überbauten nur mit besonderer Vorsicht.

Explodierende Fässer

Rund um die Basis sind Fässer mit Benzin, giftigem Müll oder anderen aggressiven Materialien verstreut. Falls Ihre Schüsse eins der Fässer treffen sollten, so ist der Teufel los. Wenn Sie die Pistole verwenden, müssen Sie schon einige Male treffen, um ein Faß zu zerstören. Bei den anderen Waffen reicht aber ein einziger Schuß normalerweise aus.

Schleim und anderer radioaktiver Müll

In vielen Gebieten treffen Sie auf Becken, die mit gefährlichen Flüssigkeiten gefüllt sind. Fallen Sie dort hinein, büßen Sie Lebenskraft ein. Es gibt verschiedene Flüßigkeiten, die aber alle unglaubliche Schäden bewirken können. Also: wenn etwas flüßig aussieht, passen Sie auf!

Einstürzende Überbauten

Einige Überbauten von **DOOM II** können über Ihnen einstürzen, so daß Sie Blut spucken. Meistens können Sie sehen, wenn sie sich die Decken bewegen, bevor Sie direkt unter ihnen stehen, das ist aber nicht immer so. Seien Sie deswegen vorsichtig und speichern den Spielstand so oft wie möglich.

TIP: *Fässer sind die gefährlichste Waffe in Ihrem Arsenal. Wenn sie explodieren, zerfetzen sie dabei alle Höllendämonen in der Nähe. Warten Sie deswegen, bis sich ein paar böse Typen in der Nähe eines Fasses befinden und jagen Sie es dann in die Luft. Jetzt können Sie zusehen, wie die Gegner in die Luft fliegen. Boom*

Lebenskraft und Rüstung

Auch für einen zähen Typ wie Sie kann **DOOM II** ein tödlicher Ort sein. Wann immer Sie verletzt werden, wird der Bildschirm rot aufleuchten und Ihre Lebenskraft nimmt ab. Behalten Sie deswegen ein Auge auf den Zustand Ihrer Lebenskraft. Sonst finden Sie sich selbst bald tot auf dem Boden wieder - mit dem Gesicht nach unten.

Heilung

Wenn Sie verletzt sind, müssen Sie Ihre Lebenskraft so schnell wie möglich wieder auf Vordermann bringen. Glücklicherweise sind Verbandskästen und Energiepakete überall auf der Basis verteilt. Schnappen Sie sich diese Gegenstände, wann immer es möglich ist.

Energiepakete injizieren Ihnen einen Cocktail verschiedener Enzymen, die aus Ihnen einen neuen Mann machen - jedenfalls bis zu einem bestimmten Grad.

Verbandskästen sind viel besser, da sie Binden, Gegengifte und andere medizinische Mittel beinhalten, die Ihnen die verlorene Vitalität zurückbringen.

Rüstung

Zwei verschiedene Rüstungstypen stellt **DOOM II** zur Verfügung. Beide Rüstungstypen helfen Ihnen dabei, Gefechte unbeschadet zu überstehen. Unglücklicherweise verschleißt die Rüstung während des Einsatzes und kann durch feindliche Angriffe vollständig zerstört werden.

Der **Sicherheitspanzer** ist eine sehr leichte Kevlar-Weste, die Schüsse abfängt und sich perfekt dafür eignet, Aufstände zu kontrollieren.

Der **Kampfpanzer** ist eine schwere Sicherheitsjacke, die aus einem Titanderivat besteht - ein sehr nützliches Utensil selbst im stärksten Feuergefecht.

Wenn Sie bereits eine kugelsichere Weste tragen, nehmen Sie nur dann automatisch eine neue Rüstung auf, wenn sie Ihnen mehr Schutz bietet als die alte.

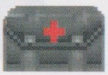
Power-Ups

Es gibt eine ganze Reihe verschiedener elektronischer Utensilien, die Sie in den Räumen von **DOOM II** finden können. Viele von ihnen sind sehr handlich, also nehmen Sie sie mit, wenn Sie sie finden. Diese speziellen Gegenstände halten entweder für den ganzen Level vor, sind nur eine bestimmte Zeit aktiv oder sorgen nur für einen unmittelbaren Vorteil. Ein paar von ihnen beeinflussen die Bildschirmdarstellung, so daß Sie besser sehen können. Zum Beispiel sollten Sie einen Radioaktivanzug aufsammeln, der den Bildschirm grün einfärbt. Jetzt sind Sie gegen verschiedene Widrigkeiten von **DOOM II** gewappnet. Wenn der Anzug langsam seinen Geist aufgibt, beginnt der Bildschirm zu flackern. Das ist dann ein dezenter Hinweis darauf, möglichst schnell aus der radioaktiven Zone zu verschwinden.

Radioaktivianzug

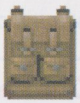
Er schützt Sie gegen Radioaktivität, Hitze oder andere niedere Energieformen. Grundsätzlich sind diese Anzüge nicht in der Lage, radioaktive Zonen unbeschadet zu überstehen. Während ein Anzug wirkt, erscheint der Bildschirm grün gefärbt.
Dauer: Zeitlich begrenzt

Berserker-Rucksack



Er heilt Sie und verleiht Ihnen zusätzlich einen Super-Adrenalinstoß, der Ihre Muskelkraft enorm erhöhen wird. Obwohl Sie sowieso schon ein ganz schön starker Typ sind, läßt Sie diese Bonuskraft einfache Tölpel Stück für Stück auseinandernehmen, und selbst Dämonen zerstören Sie ohne große Anstrengung. Wie auch immer: Sie müssen Ihre Fäuste einsetzen, um die Berserker-Kräfte zu nutzen. In diesem Modus wird der Bildschirm rot eingefärbt.
Dauer: Ein Level

Rucksack



Ein Rucksack nimmt zusätzliche Munition auf. Wann immer Sie also einen Rucksack finden, erhöht sich die Anzahl der Munition, die Sie pro Waffe mit sich führen dürfen.

Computerkarten

Sie sind ein recht handlicher Fund. Sie bringen Ihre Übersichtskarte auf den neusten Stand und blenden den gesamten Verlauf des aktuellen Gebietes ein - inklusive aller verborgenen Räume. Gebiete, in denen Sie noch nicht waren, sind grau gekennzeichnet.
Dauer: Ein Level

Nachtsichtgeräte

Sie geben Ihnen eine klare Sicht selbst in dunkelster Nacht.
Dauer: Zeitlich begrenzt

Artefakte

Einige Artefakte aus der anderen Dimension liegen jetzt in den Gängen herum und warten darauf, von Ihnen aufgenommen zu werden.

Heiltränke sorgen für einen kleinen Schub für Ihre Gesundheit. Dabei kann Ihre Lebenskraft sogar die sonstigen 100% übersteigen.

Spirituelle Rüstung gewährt einen zusätzlichen Schutz über Ihre normale Rüstung hinaus.

Seelen Sphären sind heiß begehrte Objekte, die für einen besonders großen Energieschub für Ihre Lebenskraft sorgen. Eine Berührung mit ihnen reicht aus und Sie fühlen sich besser als jemals zuvor.

Mega Sphären verbinden die Kraft des Kampfpanzers mit den Vorzügen der Seelen Sphäre.

Blur Artefakte sind recht seltsame Teile. Besitzen Sie ein solches Teil, kann der Gegner Sie nur noch verschwommen entdecken. Die meisten Angriffe werden deswegen nicht sehr präzise sein.
Dauer: Zeitlich begrenzt

Unverwundbarkeits-Artefakte machen Sie immun gegen jeden Schaden. Das ist ganz schön klasse, bis es plötzlich aufhört zu wirken. Wenn Sie unverwundbar sind, färbt sich der Bildschirm weiß - Ihre Strafe fürs Zähsein.
Dauer: Zeitlich begrenzt

TIP: *Provozieren Sie Meinungsverschiedenheiten zwischen Dämonen, indem Sie sie ins Kreuzfeuer manövrieren. Wenn ein übler Typ von einem anderen Dämonen angefallen wird, wird sich sein ganzer Zorn gegen ihn richten und er wird ihn gnadenlos niedermachen. Behindern Sie sie nicht in ihrem Zweikampf - es ist immer besser, die Bösen für sich arbeiten zu lassen. (Das ist nicht sehr effektiv, wenn sich zwei Dämonen der gleichen Art mit Schüssen bekämpfen)*

Der Feind

Von dem Moment an, als Sie zuerst die Tür zum Areal göffnet haben, bis hin zum letzten Schuß des Spieles werden Sie gegen eine Menge bösartiger Typen kämpfen. Ein paar sehen fast wie Menschen aus - nur mit schlechten Eigenschaften - andere stammen direkt aus der Hölle. Einige der Monster, denen Sie begegnen, sind hier nicht abgebildet. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

Ehemalige Menschen: Noch vor ein paar Tagen hätten Sie mit einem dieser Jungs Kriegsgeschichten ausgetauscht. Jetzt ist es an der Zeit, etwas Blei in seinen Kopf zu pumpen.

Unmenschliche Sergeanten: Sie sind noch gemeiner und zäher als die „normalen" Zombies. Diese laufenden Schrotflinten sorgen für ein paar extra Löcher in Ihrem Körper, wenn Sie nicht aufpassen!

Exkommandotruppen: Oh Gott, sind Schrotflintenzombies nicht genug? Allerdings - sollten Sie einen von den Kameraden auslöschen, bekommen Sie ein starkes Maschinengewehr.

Kobolde: Sie dachten immer, Kobolde wären so kleine niedliche Kerle in einem roten Anzug mit Mistgabel? Wo kommen dann diese braunen Bastarde her? Sie schleudern Feuerbälle auf Ihre Kehle und es bedarf einiger Kugeln, um sie zu töten. Es wird Zeit, eine bessere Waffe als Ihre Pistole zu finden, sollten mehr als ein Kobold auf einmal erscheinen.

Dämonen: Sie sehen aus wie ein rasierter Gorilla, nur mit Hörnern, einem großen Kopf und vielen Zähnen. Und sie sind viel schwerer zu töten als ein Gorilla. Kommen Sie denen nicht zu nahe, sonst reißen sie Ihnen den Kopf ab.

Geist: Großartig. Genau das, was Sie brauchen. Ein fast unsichtbares Monster.

Verlorene Seelen: Stumm, zäh, fliegt, brennt. Genug gesagt.

Cacodemons: Sie schwimmen in der Luft, rülpsen Feuerkugeln, und prahlen mit ihrem großen Mundwerk. Sie geben einen guten gerösteten Toast an, wenn Sie diesen Monströsitäten zu nahe kommen.

Höllenritter: Zäh wie ein sturer Truck und ungefähr genau so groß. Diese Riesen sind das schlimmste Ding auf zwei Beinen seit dem Tyrannosaurus Rex.

Barone der Hölle: Die Höllenreiter sind schon kaum zu ertragen, aber das hier sind ihre Väter. Diese Rabauken sind mindestens genauso übel wie die Höllenritter, aber sie sehen ein bißchen anders aus und sind doppelt so schwer zu töten.

Arachnotron: Vielleicht war Cybernetics doch keine so gute Idee. Sehen Sie sich an, was die Dämonen daraus gemacht haben! Es scheint unfair, daß Sie nicht der einzige Typ mit einem Plasmagewehr in der Hölle sind.

Elementarer Schmerz: Was für ein Name. Was für ein Kerl. Ihn zu töten ist fast so schlimm, wie ihn am Leben zu lassen.

Revenant: Er tritt auf den Plan, wenn ein Dämon stirbt, liest ihn auf, verschwindet mit ihm, möbelt ihn auf und schickt ihn zurück in die Schlacht. Kein Pause für die Verhexten, was? Sie wünschten, Ihre Raketen könnten das, was seine können.

Mancubus: Das einzig Gute an diesem Fettsack ist, daß er eine große Zielscheibe ist. Das ist eine gute Sache, da es vieler Treffer bedarf, um ihn zu verletzen. Er schleudert Feuerbälle, als würde es morgen keine mehr geben.

Arch-Vile: Einer der Schlimmsten der Bösen. Es fallen Ihnen genug schlimme Sachen ein, die Sie über ihn sagen könnten. Er ist schnell, schwer zu töten, verzaubert einen und wiederbelebt tote Monster! Allerdings gibt es von ihnen nur wenige.

Das Spinnen Großhirn: Sie glauben, die Arachnotrons müssen von irgendwoher stammen? Hallo, Mama! Sie hat kein Plasmagewehr, also danken Sie dem Himmel für diese Gnade. Es sei denn, sie hat ein Super- Maschinengewehr. Mist.

Der Cyberdämon: Ein Raketenschmeißender Wolkenkratzer mit Ziegenbeinen. Genug gesagt.

DOOM II: Hölle auf Erden
ANHANG

Willkommen bei DOOM II. Bevor Sie anfangen zu spielen, müssen Sie die DOOM II Anleitung und diesen Anhang lesen. Der Anhang gibt Ihnen nicht nur wertvolle Informationen über den Multiplayer-Modus, sondern steht Ihnen bei technischen problemen auch mit Rat zur Seite. Sie sollten außerdem die README-Datei von DOOM II zu Rate ziehen, um zusätzliche Informationen darüber zu erfragen, wie man DOOM II startet und spielt. Die Datei beinhaltet alle Daten, die erst nach der Drucklegung des Handbuches verfügbar waren.

Systemvoraussetzungen

DOOM II setzt einen IBM-kompatiblen Computer voraus, der mindestens einen 386er Prozessor aufweisen muß. Zusätzlich sind 4 MB RAM, eine VGA-Grafikkarte und eine Festplatte vonnöten. Eine SoundBlaster-Soundkarte oder eine 100%ig kompatible Karte sind unbedingt zu empfehlen. Um DOOM II im Netzwerk zu spielen, ist ein Netzwerk Voraussetzung, das das IPX-Protokoll nutzt. Möchten Sie DOOM II über ein Modem spielen, so muß dieses Gerät auf eine Übertragungsrate von 9600 Baud eingestellt sein.

DOOM II wurde so entwickelt, daß es flüssig auf einem 486er (oder besser) mit 8 MB RAM läuft. Kann Ihr Rechner die Systemanforderungen nicht erfüllen, so kann es im Verlaufe des Spieles vorkommen, daß die Animation „hakt".

Um die Geschwindigkeit der Animation von DOOM II auf Ihrem System zu beschleunigen, können Sie die Größe des Sichtfensters reduzieren oder die Option Low Detail (Geringe Detailfülle) einstellen. Es lohnt sich sicherlich auch, den Rechner ohne einen Speichermanager und ohne überflüssige TSR-Programme zu booten. Schauen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch oder aber in diesem Anhang nach, um weitere Einzelheiten zu erfragen.

Wenn Sie die CD-ROM-Version von DOOM II besitzen, so schlagen wir vor, daß Sie das Spiel erst auf die Festplatte kopieren, bevor Sie es aufrufen. Ansonsten ist die Performance des Spieles – gerade auf langsamen Systemen – zu schlecht.

DOOM II von 3.5" Disketten installieren

DOOM II ist zu umfangreich, um direkt von einer Diskette gespielt zu werden. Bevor Sie das Spiel beginnen können, müssen Sie DOOM II deswegen auf die Festplatte kopieren. Folgen Sie dabei unserer Anweisung:

1. Erstellen Sie eine Sicherheitskopie der Originaldisketten.

2. Legen Sie Diskette #1 in das Laufwerk ein und wechseln auf das Laufwerk, indem Sie den passenden Laufwerksbuchstaben A: oder B: eingeben und die Auswahl mit der Enter-Taste bestätigen.

3. Geben Sie den Befehl `INSTALL` ein und bestätigen wieder mit der Enter-Taste.

4. Folgen Sie den Anweisungen, um ein Verzeichnis für DOOM II einzurichten und installieren es dann auf die Festplatte. Das vorgeschlagene Standardverzeichnis heißt C:\DOOM2.

5. Nach der Installation startet DOOM II automatisch eine Setup-Routine. Folgen Sie auch hier den Anweisungen, um das Spiel an Ihr System anzupassen. Schlagen Sie notfalls in Ihren Computer-Handbüchern nach, um die richtigen Optionen anzugeben.

6. Um DOOM II zu spielen, wählen Sie im Setup-Programm die Option *Save Settings*

and Run DOOM II.

7. Wenn DOOM II richtig konfiguriert ist, läßt sich das Programm von der DOS-Ebene mit dem Befehl `DOOM2` (Enter) aufrufen. Dabei müssen Sie sich aber in dem Programmverzeichnis des Spieles befinden. Wenn Sie die Installation gerade beendet haben, befinden Sie sich automatisch in dem Verzeichnis.

DOOM II von der CD-ROM installieren

1. Legen Sie die DOOM II-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wechseln Sie von der DOS-Ebene aus auf das entsprechende Laufwerk. Die übliche Kennung für das CD-Laufwerk ist D:

2. Geben Sie den Befehl `INSTALL` ein und bestätigen wieder mit der Enter-Taste.

3. Folgen Sie den Anweisungen, um ein Verzeichnis für DOOM II einzurichten und installieren es dann auf die Festplatte. Das vorgeschlagene Standardverzeichnis heißt C:\DOOM2.

4. Nach der Installation startet DOOM II automatisch eine Setup-Routine. Folgen Sie auch hier den Anweisungen, um das Spiel an Ihr System anzupassen. Schlagen Sie notfalls in Ihren Computer-Handbüchern nach, um die richtigen Optionen anzugeben.

5. Um DOOM II zu spielen, wählen Sie im Setup-Programm die Option *Save Settings and Run DOOM II.*

6. Wenn DOOM II richtig konfiguriert ist, läßt sich das Programm von der DOS-Ebene mit dem Befehl `DOOM2` (Enter) aufrufen. Dabei müssen Sie sich aber in dem Programmverzeichnis des Spieles befinden. Wenn Sie die Installation gerade beendet haben, befinden Sie sich automatisch in dem Verzeichnis.

DOOM II direkt von der CD-ROM spielen

1. Wechseln Sie in das Unterverzeichnis auf der CD-ROM, das DOOM II enthält. Geben Sie zu diesem Zweck die folgenden Befehle auf der DOS-Ebene ein:

D: (Enter) Wechselt auf das CD-ROM-Laufwerk. Ersetzen Sie den Buchstaben D: gegen die Laufwerkskennung Ihres CD-Laufwerkes.
`CD DOOM2CD` (Enter)

2. Starten Sie die Setup-Routine mit dem Befehl SETUP (Enter). Folgen Sie den Anweisungen, um das Spiel an Ihr System anzupassen. Schlagen Sie notfalls in Ihren Computer-Handbüchern nach, um die richtigen Optionen anzugeben.

3. Um DOOM II zu spielen, wählen Sie im Setup-Programm die Option *Save Settings and Run DOOM II.*

6. Wenn DOOM II richtig konfiguriert ist, läßt sich das Programm von der DOS-Ebene mit dem Befehl `DOOM2CD` (Enter) aufrufen. Dabei müssen Sie sich aber in dem Programmverzeichnis des Spieles befinden. Wenn Sie die Installation gerade beendet haben, befinden Sie sich automatisch in dem Verzeichnis.

Hinweis: Wenn Sie DOOM II direkt von der CD-ROM spielen, legt das Spiel ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte an und nennt es DOOMDATA. Dieses Verzeichnis speichert die Konfigurationsdatei, die das Spiel an Ihre Systemumgebung anpaßt. Im Verlaufe des Spieles werden hier auch Ihre einzelnen Spielstände gesichert.

Anhang Multiplayer-Modus

Bevor es losgeht

Anzahl der Spieler: Maximal vier Spieler können DOOM II im Multiplayer-Modus auf einem Netzwerk spielen. Maximal zwei Spieler können DOOM II im Multiplayer-Modus

über ein Modem oder ein Null-Modem-Kabel spielen

Sehr wichtig: Die SETUP-Routine läßt Sie aus einer Liste verschiedener Modeme wählen. Wenn Ihres nicht auf der Liste ist, editieren Sie die Datei MODEM.EFG.

Parallele Spiele im Netzwerk: Um im Netzwerk ein Spiel im Multiplayer-Modus zu beginnen, während bereits eine andere Gruppe spielt, müssen Sie in der Setup-Routine die Port-Adresse des Netzwerkes ändern. Die Port-Adresse erklärt dem Server, wohin es Informationen im Netzwerk senden soll. Die Netzwerk-Adressen reichen von 1 - 64000. Sie sollten sich mit der Netzwerk-Administration in Verbindung setzen, um mögliche Adressen zu erfragen.

Anweisungen für den Multiplayer-Modus

Viele Regeln von DOOM II ändern sich, wenn Sie das Spiel im Multiplayer-Modus betreiben. Lesen Sie deswegen die folgenden Informationen sorgfältig, bevor Sie das Spiel beginnen.

Menüs: Wenn Sie ein Menü oder ein Submenü aktivieren, **läuft das Spiel in dieser Zeit weiter**, so daß die anderen Spieler weiter agieren. Deswegen ist es am besten, einen sicheren Platz zu finden, bevor Sie die Bildschirmeinstellungen oder etwa die Lautstärke ändern.

Pause ausschalten: Ein Spieler kann das Spiel unterbrechen, indem er die Pause-Taste drückt. Bedenken Sie aber: Sobald ein anderer Spieler die Pause-Taste ein zweites Mal drückt, wird das Spiel wieder aufgenommen. Sprechen Sie sich deswegen mit Ihren Mitspielern ab, bevor Sie eine Pause einlegen.

Speichern: Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel speichern möchten, wird es bei allen Spielern auf dem Speicherplatz gesichert, den Sie angegeben haben. Dabei werden die zuvor dort gesicherten Spielstände überschrieben. Bevor Sie ein Spiel abspeichern, sollten Sie sich mit Ihren Mitspielern auf einen festen Speicherplatz einigen.

Laden: Ein gespeichertes Spiel kann im Multiplayer-Modus nicht geladen werden. Um ein Spiel zu laden, muß jeder das laufende Spiel abbrechen und DOOM II verlassen. Dann können Sie es entweder über die SETUP-Routine laden, oder es als Kommandozeilenparameter beim Start angeben.

Waffen: Wenn ein Spieler eine Waffe aufnimmt, bleibt sie trotzdem im Spiel, damit auch die anderen Spieler die Chance haben, sie zu benutzen. Hinweis: Schrotflinten, die von den Unmenschlichen Sergeanten weggeworfen wurden, verschwinden aus dem Spiel, nachdem sie aufgenommen oder zerstört worden sind.
Hinweis: Im Modus ALTDEATH verschwinden aufgenommene Waffen, tauchen aber später wieder im Spiel auf.

Tod: Sollten Sie sterben und den Level neu beginnen, so tauchen zuvor aufgenommene Gegenstände und getötete Monster nicht wieder auf. Und obwohl Sie gestorben sind, sind alle anderen Spieler noch am Leben. Wir wollen die Auswirkung ihrer geballten Zerstörungskraft nicht ungeschehen machen, indem wir jedes Monster in der Gegend wieder reanimieren, das über den Haufen geschossen wurde. Das bedeutet mitunter, daß der ganze Level vielleicht kein einziges Monster und keinen Schuß Munition mehr aufweist. Sie können das verhindern, indem Sie den NIGHTMARE-Schwierigkeitsgrad aussuchen. Monster, die Sie hier niedermachen, kommen wieder. Sie können aber auch den -respawn verwenden, um zerstörte Monster in jedem Schwierigkeitsgrad wieder auftauchen zu lassen. Lesen Sie die README-Datei, um Informationen über weitere Kommandozeilenparameter zu erfahren.

Teleporter: Wenn ein Spieler einen Teleporter betritt, wird alles zerstört, was sich auf dem Zielteleporter gerade befindet. Das nennt man *Telefragging*. Diese demütige Art des Sterbens wird nur noch übertroffen, wenn Sie Ihr Gegner mit den Fäusten zu

Boden drischt. Sie kann verhindert werden, indem man den Teleporter so schnell wie möglich wieder verläßt.

Uniformfarben: In Netzspielen hat jede Spieleruniform eine andere Farbe. Die Farbe Ihres Spielers entspricht der Farbe, die hinter Ihrem Gesicht in der Statuszeile eingeblendet wird. Die möglichen Farben sind Braun, Indigo (Schwarz), Grün und Rot

Chat Modus: In einem Multiplayer-Spiel können Sie mit einem anderen Spieler über den Chat Modus kommunizieren. Um in den Chat Mode zu gelangen und den anderen Spielern eine Nachricht zu übermitteln, drücken Sie die Taste T. Ein Cursor erscheint links oben in der Bildschirmecke. Schreiben Sie Ihre Nachricht und drücken Sie Enter. Um eine Nachricht an einen bestimmten Spieler zu senden, geben Sie statt T den Anfangsbuchstaben seiner Farbe ein. (B)raun, (I)ndigo, (G)rün und (R)ot.

Chat Makros: In einem Multiplayer-Spiel können Sie Ihre eigenen vordefinierten Makros senden.(Definiert in der SETUP-Routine im Menü *Network/Modem/Serial Game*) Gehen Sie in den Chat Modus, betätigen die ALT-Taste und drücken die Zahl, die zu dem Makro gehört, das Sie senden wollen. Zum Beispiel: Wenn Makro #2 bedeutet „Friß und stirb...", dann wechseln Sie mit T in den Chat Mode und drücken ALT und zusätzlich die 2, um den Spruch abzusenden.

Einen Level verlassen: Sollte ein Spieler einen Level verlassen, so folgen ihm alle anderen Spieler automatisch. Das Spiel nimmt dabei keine Rücksicht auf ihre derzeitige Position oder ihren Status.

Miteinander oder Gegeneinander

Es gibt zwei Wege, ein Multiplayer-Spiel zu spielen. Miteinander (Cooperative) oder Gegeneinander (DeathMatch). Im Cooperative-Modus arbeiten die Spieler zusammen gegen den Rest der Welt. Im DeathMatch-Modus ist es Ihre Mission, alles zu töten, was sich bewegt - sogar Ihre Mitspieler. In welchem Modus Sie spielen wollen, legen Sie im Setup-Menü fest. Die Unterschiede zwischen den Modi sind schnell erklärt:

Beim Start: Im Cooperative-Modus fangen alle Spieler im gleichen Gebiet an. Im DeathMatch-Modus werden die Spieler in vollkommen unterschiedlichen Regionen plaziert. Wenn Sie sich sehen wollen, müssen Sie sich jagen. Und um die Jagd interessanter zu gestalten, starten Sie jedesmal, wenn Sie sterben, in einem anderen Gebiet.

Schlüssel: Im DeathMatch-Modus besitzen die Spieler bereits die nötigen Schlüssel, um alle Türen im Gebiets zu öffnen.

Statuszeile: Im DeathMatch-Modus wurde das ARMS-Feld (Waffenselektion) durch die Anzeige FRAG ausgetauscht. Hier wird angezeigt, wie oft Sie Ihre Gegner bereits umgebracht haben.

Übersichtskarte: Im Cooperative-Modus funktioniert sie genau wie im Ein-Spieler-Modus. Jeder Spieler ist durch einen anderen Farbpfeil gekennzeichnet. Im DeathMatch-Modus wird Ihnen nicht die Möglichkeit gegeben, Ihre Gegner zu sehen. Genau wie die Monster können sie gerade um die Ecke sein, und Sie werden es erst wissen, wenn es fast schon zu spät ist.

Spy Mode: Wenn Sie im Cooperative-Modus spielen, drücken Sie die Funktionstaste F12, um zwischen den Blickwinkeln Ihrer Mitspieler hin- und herzuschalten. Drücken Sie eine beliebige andere Taste, um den Spy-Modus zu verlassen und wieder aus den eigenen Augen zu blicken. Tip: Auch im Spy-Modus sehen Sie Ihr stilisiertes Gesicht in der Statuszeile. Verzerrt er sich vor Schmerz, dann sind Sie es, der getroffen wurde und nicht Ihr Partner.

Miteinander oder Gegeneinander: Falls Sie den benutzen, kann es im ersten Moment sinnvoll erscheinen, lieber sich selbst zu töten, anstatt das Ihrem Gegner zu

überlassen, der dafür einen FRAG kassiert. Denken Sie noch einmal darüber nach, denn DOOM II nimmt sich einen FRAG aus Ihrem Potential, wenn Sie den einfachen Weg wählen.
TIP: Kommen Sie nicht zu nahe an Ihren Feind, wenn Sie ihn mit einer Rakete erschießen. Sonst bekommen Sie selbst noch etwas ab.

Zwischen den Leveln: In beiden Spielmodi werden am Ende eines Levels Ihre Leistungen aufgezählt. Im Cooperative-Modus zeigt der Schirm eine Liste mit den Leistungen aller Mitspieler an. Im DeathMatch-Modus präsentiert er eine Liste, auf der die Toten aufgezählt sind. Hier erfahren Sie auch, wer wen getötet hat.

Spielhinweise für den DeathMatch-Modus

Die Regeln, um ein Spiel in diesem Modus zu beenden oder zu gewinnen, haben wir bewußt nicht mit aufgeführt. Jeder Spieler kann ein Gebiet verlassen und die anderen Spieler damit zwingen, den nächsten Level zu betreten. Es gibt auch kein Limit, wieviele Mitspieler man getötet haben muß, um der Gewinner zu sein. Wir haben beschlossen, das Ihnen zu überlassen.

DOOM II von der Kommandozeile starten

Viele der Einstellungen, die Sie im Setup-Bereich von DOOM II vorgeben, lassen sich auch als Kommandozeilenparameter aktivieren. Eine Aufstellung der verschiedenen Parameter erfahren Sie, wenn Sie die Datei README.EXE aufrufen.

Anhang Trouble Shooting

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen, um DOOM II zum Laufen zu bringen, rufen Sie die technische Support-Leitung von GT Interactive Software an. Die Nummer ist 001-212-951-3126. Bitte halten Sie sich möglichst neben dem Rechner auf, wenn Sie die Support-Leitung anrufen. Und behalten Sie bitte Informationen über Ihre Systemkonfiguration bereit.

WICHTIG: Bevor Sie Ihre Systemkonfiguration oder das Setup der Software ändern, schlagen wir vor, daß Sie die Systemhandbücher konsultieren. Schlagen Sie dort nach, ob Ihre Änderungen nicht den Datenbestand gefährden oder Hardware-Schäden hervorrufen können. Es kann gefährlich sein, die Systemkonfiguration oder die Software-Einstellungen zu ändern. Bei den dabei auftretenden Problemen können wir Ihnen leider nicht helfen.

Wenn ich DOOM II spiele, bekomme ich die Meldung „Insufficient memory". Oder DOOM II startet erst gar nicht.

Sie haben nicht genügend freien RAM, um DOOM II zu spielen. Das passiert meistens auf Maschinen, die nur mit 4 MB ausgestattet sind - Sie brauchen ungefähr 3,5 MB freien RAM, um DOOM II zu spielen. Wenn Sie DOS 6.0 (oder höher) einsetzen, booten Sie das System neu und halten die linke SHIFT-Taste gedrückt, sobald die Meldung „Starting MS-DOS" erscheint. Dies verhindert, daß die verschiedenen Treiber Ihres Systems geladen werden. Am besten ist es, wenn Sie ein CONFIG.SYS-Menü anlegen, wie es das MS-DOS 6.0-Handbuch vorschlägt. Arbeiten Sie mit einer früheren Version, müssen Sie eine Boot-Diskette erstellen.

Hinweis: Verwenden Sie keine Speichermanager wie EMM386, QEMM etc. Benutzen Sie auch keine Cache-Programme wie Smartdrive etc.

Ich bekomme einen „Write Error", wenn die DOOM II-Dateien entkomprimiert werden.

Wenn Sie einen Festplattenverdoppler wie den Stacker oder aber Doublespace einsetzen, kann es passieren, daß der den freien Festplattenspeicher falsch benennt.

Der einfachste Weg, dieses Problem zu umgehen, ist die Bereitstellung von mehr Speicherplatz auf der Festplatte. Löschen Sie einige Programme, die Sie nicht länger gebrauchen.

Nach der Installation wird das Windows Setup-Programm aufgerufen.

DOOM II wurde nicht vollständig auf die Festplatte kopiert, wahrscheinlich, weil nicht genügend Speicherplatz vorhanden war. Wiederholen Sie die Installation, nachdem Sie dieses Problem beseitigt haben.

Meine Gravis Ultra Sound Soundkarte funktioniert nicht.

Der Standard-IRQ für die GUS ist die 11. DOOM II handhabt aber keine IRQs über 7. Ändern Sie deswegen den IRG der Soundkarte mit dem entsprechenden Setup-Programm.

Ich kann keinen digitalen Sound mit meiner Sound Blaster-kompatiblen Karte abspielen.

Dahinter kann ein DMA-Konflikt stecken. Vielleicht haben Sie ein CD-ROM-Laufwerk oder eine Festplatte, die den gleichen DMA-Kanal benutzt, den Sie im Setup-Programm von DOOM II angegeben haben. Ändern Sie den DMA-Kanal der Soundkarte oder eines anderen Gerätes.

DOOM II hängt sich auf.

Rufen Sie das CMOS-Menü auf und wechseln in die Einstellung „Advanced Chipset settings". Schalten Sie dann die Option „Hidden Refresh" aus. Wenn Sie den RAMBIOS.SYS benutzen, entfernen Sie den Treiber aus der CONFIG.SYS. Vergewissern Sie sich, daß Sie auch die Option Hardware Video Shading im CMOS ausgeschaltet haben.

Beim Spielen von DOOM II wurde plötzlich der Bildschirm schwarz. Ich kann aber weiter die Spielgeräusche hören.

Diesen Fauxpas ändern Sie, indem Sie den Waitstate-Jumper auf Ihrer Grafikkarte von 0 aus 1 verstellen. Diese Änderung verlangsamt die Performance Ihres Systemes nur geringfügig. Lesen Sie bitte das Handbuch Ihrer Grafikkarte, um weitere Informationen zu erhalten.

DOOM II läuft auf einem schnellen System nur langsam, hängt sich auf oder „pausiert".

Einige Computersysteme weisen im CMOS-Setup die Option auf, die Performance des Rechners über die Tastatur zu steuern. Das ist die „Turbo Switch"-Option. Schalten Sie die Option aus, um das Problem zu umgehen.

Ich höre statische Geräusche, wenn ich DOOM II mit meiner SoundBlaster-kompatiblen Soundkarte betreibe.

Wenn Sie eine SoundBlaster-Karte haben, starten Sie das Programm SBP-MIX in Ihrem SBPRO-Verzeichnis) und drosseln die Optionen Line und Mic Volumes auf Null. Wenn Sie eine kompatible Karte besitzen, schauen Sie im handbuch nach, wie Sie die Line-Lautstärke drosseln.

Ich höre immer noch statische Geräusche oder meine Soundeffekte sind gar nicht mehr zu hören.

Stöpseln Sie alle Geräte aus, die an einer Parallelen Schnittstelle hängen. Soundkarten, die mit DOOM II betrieben werden sollen, benutzen den IRQ 5 oder 7. Diese IRQs werden auch von den Schnittstellen LPT1 und LPT2 genutzt.

Ich höre keinen Sound auf meiner ATI Stereo FX Karte.

Kontaktieren Sie ATI, um ein BIOS-Upgrade zu erhalten.

Der Bildschirm von DOOM II ist so dunkel, das ich kaum etwas sehen kann.

Auf einigen Monitoren erscheint DOOM II in der Tat viel zu dunkel. Drücken Sie die F11-Taste, um die Helligkeit in 5 Stufen zu erhöhen.

Warum kann ich keine Musik oder Soundeffekte hören?

Wenn Sie keine Musik oder Soundeffekte hören, haben Sie vielleicht eine falsche Option in der Setup-Routine gewählt. Rufen Sie die Routine noch einmal auf, um sich zu vergewissern, daß die richtige Option eingeschaltet wurde. DOOM II unterstützt nur Soundkarten, die einen IRQ unter 7 (inkl.) belegen. Vergewissern Sie sich deswegen auch, ob die Soundkarte auf einen IRQ unter 7 (inkl.) eingestellt ist. Schauen Sie in Ihrem Handbuch nach, wie Sie den IRQ ggf. ändern können. Dies ist besonders für Besitzer der Gravis Ultra Sound-Soundkarte interessant, da hier der IRQ auf 11 gesetzt wurde.

Wie kann ich DOOM II unter OS/2 betreiben?

Das ideale OS/2-DOOM II-System ist ein 486er mit mindestens 8 MB RAM. Um DOOM zum Laufen zu bringen, kopieren Sie zuerst das Programmobjekt vom temporären Verzeichnis auf den Desktop. Das OS/2-Handbuch zeigt genau, wie das funktioniert. Wenn Sie OS/2 erst einmal den Programmpfad und die optionalen Kommandozeilenparameter mitgeteilt haben, müssen Sie nur noch die Angaben für die DOS-Session definieren. DOOM II läuft NICHT in einem DOS-Fenster. Die nötigen DOS-Einstellungen finden Sie in der README-Datei von DOOM II.

Während des Spielaufrufes bricht DOOM II mit der Meldung „looking for player" ab.

Das passiert, wenn Sie DOOM II mehr Mitspieler benennen, als tatsächlich vorhanden sind. Haben sich nur drei Spieler für eine Partie DOOM II zusammengefunden, Sie melden aber vier, so wartet das Spiel in aller Ruhe darauf, daß sich der vierte Spieler einklinkt. Drücken Sie ESC, um das Spiel zu verlassen und starten Sie das Spiel mit der korrekten Anzahl der Mitspieler neu.

Ich bekomme die Meldung „IPX Network not detected".

DOOM II unterstützt nur ein Netzwerk mit dem IPX Protokoll. Wenn Sie diese Mitteilung erhalten, schlagen Sie in Ihrem Netzwerk-Handbuch nach, ob es das Protokoll auch wirklich unterstützt.

Ich bekomme die Meldung „Consistency Failure", während DOOM II läuft.

Damit DOOM II sauber im Multiplayer-Modus laufen kann, müssen alle Rechner, auf denen DOOM II läuft, annähernd den gleichen Status im Netzwerk haben. Wenn diese Meldung erscheint, ist irgendetwas passiert, so daß das Multiplayer-Spiel auf einem der Rechner anders läuft als auf den anderen Rechnern. In diesem Fall müssen alle Spieler DOOM II beenden und neu starten.

Ich bekomme die Meldung „Different versions of DOOM II cannot play a net game".

Um DOOM II ständig zu verbessern, bringt ID Software es ab und an auf den neuesten Stand. Sie können nur dann ein Multiplayer-Spiel beginnen, wenn alle Mitspieler die gleiche Version von DOOM II haben.

Warum kann ich DOOM II nicht im Multiplayer-Modus laufen lassen?

Falls bereits eine andere Gruppe DOOM II im Multiplayer-Modus laufen läßt, kann es zu einem Netzwerk-Konflikt kommen. Geben Sie im SETUP-Programm eine andere Port-Adresse an. Fragen Sie den Netzwerk-Administrator nach einer freien Port-Adresse.

Warum erscheint die Animation nicht fließend?

Wenn die Bewegung „hakt", sollten Sie das Sichtfenster verkleinern und/oder DOOM II im Modus LOW DETAIL spielen. Schauen Sie im Handbuch von DOOM II nach, um die

optimale Bedienung dieser Optionen kennenzulernen.

Warum funktioniert meine Maus nicht?

Wenn Sie Zeilen in Ihrer AUTOEXEC.BAT umbenannt oder mit REM inaktiviert haben, könnte es sein, daß bei dieser Aktion auch der Maus-Treiber inaktiviert wurde. Schauen Sie in Ihrem Maus-Handbuch nach, wie Sie den Treiber unter DOS aktivieren.

DOOM II stürzt ab, wenn ich meine Pro Audio Spectrum Soundkarte benutze.

Wenn Sie eine Pro Audio Spectrum Soundkarte besitzen, sollten Sie die Sound Blaster Emulation einschalten bringen. Schauen Sie in dem Handbuch der Karte nach, wie Sie diesen Schritt absolvieren. Danach geben Sie die SoundBlaster-Karte als Ausgabemedium sowohl bei der Musik als auch bei den Soundeffekten an.

DOOM, DOOM II, the DOOM II logo and the DOOM II likeness are trademarks of id Software Inc. All rights reserved. Developed by id Software Inc. Distributed by GT Interactive Software. Copyright © 1994 GT Interactive Software. All rights reserved. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Sound Blaster is a registered trademark of Creative Labs, Inc. AdLib is a registered trademark of AdLib Inc. Gravis PC Gamepad is a registered trademark of Gravis, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

ID Software - das sind

Geschäftsführung:	Jay Wilbur
Software Programmierer:	John Carmack, John Romero, Dave Taylor
Künstler:	Adrian Carmack, Kevoin Cloud
Designer:	Sandy Petersen
Design und technischer Support:	Shawn Green American McGee
Assistent der Geschäftsführung:	Donna Jackson

Unser besonderer Dank gilt:

Musik und Soundeffekte:	Robert Prince
Model Entwicklung:	Gregor Punchatz
Soundtreiber:	Paul Radek
Cover-Illustration:	Gerald Brom

Übersetzung der Broschüre:
Redaktionsbüro
Typemania Lisa Haas & Carsten Scheibe
und GT Interactive Software

Distributed by
GT Interactive Software

id SOFTWARE INC